

## Termini in Inglese – Ultimate Frisbee

**Spirit of the Game:** Spirito del gioco correttezza (fair play) e rispetto in campo per tutti i giocatori

**Down:** il disco tocca il terreno

**Brick:** 2 punti nell'area centrale distanti di 20 metri dalla linea di meta sui quali il lanciatore gioca un disco atterrato fuori campo dopo il **Pull**

**Violation:** violazione che va chiamata se:

- il gioco viene ostruito da non-giocatori o da oggetti entro tre (3) metri dalla linea perimetrale
- nel tentativo di fermare il disco, il giocatore ne altera in modo significativo la posizione
- il lanciatore lancia comunque un disco dopo una chiamata e la sua squadra mantiene il possesso

**Stalling:** deve sempre essere pronunciato prima di qualsiasi conteggio

**Check:** (controllo) Quando il gioco si ferma durante un punto per un time-out (pausa), un fallo, una violazione, un turnover (cambio di possesso) contestato, un'interruzione per una questione di sicurezza o un infortunio, il gioco va ripreso, appena possibile, con un "check" (controllo).

**Disc In:** il check viene confermato dicendo "Disc In":

- se il marcatore c'è lo dice lui toccando il disco
- se il marcatore non c'è lo dice il lanciatore toccando col disco il pavimento
- se il lanciatore non c'è lo dice il difensore più vicino al disco

**Turnover:** cambio di possesso del disco

**Hand-over:** il disco viene passato di mano in mano (**\*è un violazione che porta al turnover**)

**Deflection:** il lanciatore intenzionalmente fa rimbalzare il disco contro un altro giocatore per poi riprenderlo (**\***)

**Double touch:** nel tentare un passaggio, il lanciatore tocca il disco dopo il rilascio e prima che lo tocchi un altro giocatore (**\***)

**Interception:** un passaggio è preso da un difensore (**causa un turnover immediato**)

**Out-of-bounds:** il disco atterra fuori dal campo o viene ricevuto fuori campo dall'attacco (**causa un turnover immediato**)

**Stall-out:** il lanciatore non rilascia il disco prima che il marcatore, durante il conteggio, inizi a dire la parola "Ten" (dieci) (**\***)

**Dropped pull:** sul lancio iniziale la squadra in attacco tocca il disco prima che contatti il terreno e fallisce la presa (**\***)

**Contest:** Nel caso in cui non è chiaro se un turnover (cambio di possesso) sia avvenuto o no, il giocatore o i giocatori con la miglior prospettiva fanno velocemente la chiamata. Se una delle due squadre non è d'accordo può dire "Contest" (contestato). Chiunque può chiamare il contest anche durante il fallo.

**Foul:** è il fallo per contatto fisico tra due giocatori, solo chi lo ha subito può chiamarlo (ma chiunque può contestarlo)

**Retracted:** **Se il giocatore** che ha chiamato "Foul" (fallo), "Violation" (violazione) o "Contest" (contestato) si rende conto che la chiamata non era necessaria, può ritirare la chiamata dicendo "Retracted" (ritiro). Il gioco riprende con un check (controllo).

**Play on:** **Se la squadra** che ha chiamato il fallo o la violazione mantiene o ottiene, come esito del passaggio, il possesso del disco, il gioco continua. I giocatori che riconoscono questa situazione dovrebbero chiamare immediatamente "Play on" (gioco continua) per indicare che questa regola è stata invocata.

**Strip:** quando un fallo difensivo costringe il ricevitore o il lanciatore a perdere il disco dopo che ne ha ottenuto il possesso (viene strappato dalle mani dopo la presa).

**Fast Count: (\*\*è infrazione del Marcatore e può essere chiamata da qualsiasi attaccante)** avviene quando:

- inizia il conteggio prima che il disco sia "in gioco"
- non inizia il conteggio con la parola "Stalling" (contando),
- conta in intervalli minori di un secondo,
- non sottrae due (2) secondi dal conteggio dopo la prima volta che è stata fatta una qualsiasi chiamata di infrazione del marcatore, o
- non inizia il conteggio dal numero giusto.

**Straddle: (\*\*)** avviene quando la linea che unisce i piedi di un difensore contiene il punto del perno del lanciatore

**Disc Space: (\*\*)** qualsiasi parte di un difensore è ad una distanza, dal busto o dal perno del lanciatore, inferiore al diametro di un disco

**Wrapping: (\*\*) (abbracciare)** un difensore usa le sue braccia per impedire al lanciatore di fare il perno in qualsiasi direzione

**Double Team: (\*\*)** più di un difensore si trova entro tre (3) metri dal punto del perno del lanciatore e oltre tre (3) metri da tutti gli altri attaccanti

**Vision: (\*\*)** un difensore usa qualsiasi parte del proprio corpo per ostruire volutamente la visione del lanciatore

**Contact: (\*\*)** un difensore causa un contatto con il lanciatore prima che il lanciatore rilasci il disco e non durante il movimento di lancio

**Travel:** passi, è una infrazione del lanciatore e può essere chiamata da qualsiasi difensore, avviene quando il lanciatore sposta il piede perno o non si arresta il più velocemente possibile dopo una presa in corsa

**Pick:** Se un difensore sta marcando strettamente un attaccante e nel suo tentativo di muoversi verso o insieme all'attaccante viene ostacolato da un altro giocatore, quel difensore può chiamare "Pick" (ostruzione)

**Injury:** Un'interruzione per infortunio può essere chiamata da un giocatore infortunato, o da un compagno di squadra se il giocatore infortunato non è in grado di farlo dicendo "Injury"

**Technical:** qualunque giocatore che riconosca una condizione di pericolo per gli altri giocatori, può chiamare "Technical" (problema tecnico) per fermare il gioco

**Time-out:** pausa, ogni squadra ne ha 2 a testa per tempo (totale 8 pause), durano 2 min, possono essere chiamate dai capitani prima del lancio iniziale o dal lanciatore durante la partita, durante le quali non si possono effettuare sostituzioni, si chiamano formando una T con le mani o col disco

**Pull:** il lancio iniziale

**Forehand:** il tiro di rovescio

**Backhand:** il tiro dritto (tre dita)

**Hammer:** il tiro rovesciato

**End Zone:** la meta

**Poach:** lo chiama l'attaccante che su di sé non ha alcun difensore e risulta pertanto in vantaggio nel ricevere un disco